

LEGEPERSONLIGHEDER I EN PROFESSIONS- FAGLIG KONTEKST

Leg og legens kvaliteter har de seneste år fået mere opmærksomhed på de danske professionshøjskoler bl.a. under rammen af det nationale program Playful Learning. Undervisningen på pædagog- og læreruddannelsen har derfor haft et særligt fokus på, hvordan den legende tilgang til læring kan udvikles eksplorativt og didaktisk understøtte motiverende undervisning.

Fokus i denne artikel har været at undersøge de studerendes særlige *legepræferencer*, deres *legepersonligheder* og *de legekvaliteter*, der indgår i disse, for derudfra at undersøge koblingen til motiverende undervisning. Med udgangspunkt i empiri fra en reflektiv proces, med 150 studerende fordelt i grupper efter legepersonlighed, undersøges, hvordan man som underviser kan anvende denne viden i undervisningen.

I artiklen konkluderes, at de studerendes primære legepersonligheder er stærkt koblet til deres individuelle erfaringer og subjektive interesser. Derudover skaber en faglig drøftelse af dette forudsætninger for forståelsen af de studerendes oplevelse af motivationen i læreprocessen. Endvidere kan en sådan drøftelse danne ramme for en didaktisk faglig bevidsthed om legende tilgange i egen undervisningspraksis.

FORFATTERE

Giselle Christoffersen, adjunkt, pædagoguddannelsen, UCN

Dorte Westmark, lektor, læreruddannelsen, UCN

Mary Anne Kristiansen, lektor, pædagoguddannelsen, UCN

INDLEDNING

I de seneste års studier på de videregående uddannelser er der kommet en øget opmærksomhed på legens kvaliteter, og hvad disse

kvaliteter kan bidrage med i forbindelse med de studerendes læreprocesser og udvikling af kompetencer i en uddannelseskontekst (Skovbjerg, 2021). Undersøgelser viser, at i legende tilgange til læring i en uddannelseskontekst fokuseres der ikke på resultatet, men på *processen*. Og i processen opbygger de studerende tillid til sig selv og deres medstuderende, sociale relationer styrkes, der skabes et øvelsesrum til det åbne og uforudsigelige, og der er frihed til at træffe valg baseret

på egne interesser og forudsætninger, som øger de studerendes motivation (Nørgård, R.T., Toft-Nielsen, C., Whitton, N., 2017; Skovbjerg, 2020). Dette har været et særligt didaktisk fokus i det nationale program Playful Learning, som siden 2018, med legens kvaliteter i centrum, har udforsket og eksperimenteret i undervisningskontekster. Playful Learning-programmet er et samarbejde mellem de seks professionshøjskoler i Danmark og LEGO Fonden, der har til formål at udvikle

og fremme en legende tilgang til børns udvikling og læring (Lyager, M., Heiberg, T., Lehmann, S., 2020). Det betyder, at studerende både skal lære om leg som fagligt begreb og som fænomen og tilrettelægge pædagog- og lærerfaglige aktiviteter ved, at de selv møder legende tilgange til læring som en undervisningspraksis på uddannelserne, således at de på egen krop erfarer legens kvaliteter.

At arbejde med begrebet "leg" samt planlægge og gennemføre undervisning efter legende tilgange til læring i en pædagog- og læreruddannelse kan dog give særlige udfordringer. Fra underviserperspektivet tyder det på, at "... når vi som undervisere udvikler legende tilgange til undervisning og læring, så vil vi ofte bruge den del af det legende, som vi selv bryder os om. Vi designer med andre ord det legende på den måde, som vi selv har smag for" (Skovbjerg, H. M., Bekker, T., d'Anjou, B., Quinones, K.-Z.-P., Johry, A., 2021). Dette peger på vigtigheden af bevidstgørelsen om underviserens egne præferencer for leg, samt hvordan disse præferencer kan sprogliggøres og anvendes aktivt som didaktisk refleksion i forhold til undervisning. Det er dog ligeledes vigtigt at få indsigt i de studerendes præferencer for leg, da denne indsigt netop giver mulighed for at planlægge og skabe eksemplarisk og motiverende undervisning. Her kan de studerendes individuelle interesser, kompetencer og kvaliteter skabe "potentiale for læring og en oplevelse af meningsfuldhed i undervisningen hos de studerende ved, at de kan se koblingsmuligheder til deres forestående praksis" (Iskov, 2020).

I de didaktiske overvejelser kan leg være en vigtig inspirationskilde, der tager højde for de studerendes interesser, kompetencer og kvaliteter, som kan bringes i spil i undervisningen. Spørger man direkte de studerende om, hvad der motiverer dem, kan det dog være svært at få

et konkret svar, da det for nogen er vanskeligt at sætte ord på, hvad der reelt set motiverer dem. I stedet kan man se på de studerendes interesser, da disse er knyttet til både deres identitetsudvikling, men også deres kompetencer og viden, da man motiveres, når man gør noget, man er god til, fordi man bringer egne interesser, kompetencer og kvaliteter i spil (Sørensen, Hutters, Katznelson, Juul, 2013, s. 101).

Som et af tiltagene i Playful Learning-programmet designede vi en refleksiv proces, der gav de nyopstartede pædagog- og lærerstudende muligheder for at sprogliggøre deres personlige præferencer og erfaringer med leg samt deres interesser. Hensigten med denne artikel er derfor at skabe viden om, hvordan de studerendes legepræferencer, sammenkoblet med viden om legekvaliteter, kan oversættes til og indgå i underviserens didaktiske overvejelser til en undervisning, der tager udgangspunkt i legende tilgange til læring. Den teoretiske rammesætning tager udgangspunkt i Browns (2012) *legepræferencer*, som kategoriseres i otte *legepersonligheder*, Skovbjerg og Jørgensens (2021) definition af legens kvaliteter under begrebet *legekvalitet* samt en motivationsforståelse knyttet til en uddannelseskontekst (Sørensen, Hutters, Katznelson, Juul, 2013). Den overordnede ramme i denne artikel er derfor: legepersonligheder som afsæt for at skabe motiverende undervisning, og hovedspørgsmålet, der undersøges, lyder som følger:

Hvordan kan undervisere på professionshøjskoler anvende viden om legepersonligheder, når de studerendes oplevelse af motivation er fokus for undervisningen?

METODE

Denne artikel bygger på en undersøgelse af pædagog- og lærerstudende, som blev foretaget i perioden 2021-2022. Undersøgelsen

foregik igennem en refleksiv proces, der havde til hensigt at afdække de studerendes legepræferencer, som blev kategoriseret i otte *legepersonligheder* (Brown, 2012). I det følgende vil vi forklare og begrunde, hvordan den refleksive proces oprindeligt blev udviklet til undervisere, og hvordan den blev kvalificeret, før den blev introduceret for de studerende i undersøgelsen.

Den refleksive proces, der bruges i vores undersøgelse, blev oprindeligt designet i 2020 i UCN som et refleksionsværktøj til undervisere, som var tilknyttet Playful Learning-programmet. Processen tog udgangspunkt i at identificere underviserens legepersonligheder og blev afprøvet og finjusteret igennem tre iterationer. Den oprindelige proces var kort og ligetil: otte plancher med en kort beskrivelse af hver legepersonlighed blev spredt ud på gulvet. Underviserne skulle gå rundt og læse beskrivelserne på plancherne og vurdere på en skala fra 1-10, i hvor høj grad legepersonlighederne matchede egne legepræferencer: 1 = "slet ikke mig" og 10 = "total meget mig". Den legepersonlighed med det højeste tal blev kategoriseret som den primære legepersonlighed. Når de havde fundet deres *primære legepersonlighed*, grupperede de sig i legepersonlighedsgrupper og skulle reflektere over følgende: a) Hvad kan I lide at lave? b) Hvorfor?

Overordnet set skabte processen en stor nysgerrighed blandt underviserne ift. egne legepersonligheder, men også kollegernes præferencer blev genstand for interesse og udforskende spørgsmål. Processen fungerede efter hensigten og blev et nyttigt refleksionsværktøj, der gjorde det muligt at tale om legens subjektivitet fra underviserperspektivet: Hvorfor er noget legende for mig som underviser (og måske ikke for dig som kollega eller for de studerende?), om vaner i undervisningen (planlægger man ud fra egne legepræferencer, de studerendes eller ingen?), og om hvilke

perspektiver der ville komme til udtryk, hvis de fik mulighed for at designe deres undervisning med udgangspunkt i legepersonlighederne. Ligeledes understøttede processen den faglige refleksion over, hvordan undervisningen kan tilrettelægges med udgangspunkt i at tilgodese legepersonligheder og derved også skabe rum for deltagelse i en undervisningspraksis.

Efter tre iterationer med ovenstående proces blev det tydeligt for os, at selvom underviserne fik indblik i egen legepræference og hermed også en teoretisk forståelse for "legepersonligheder" som begreb og de didaktiske muligheder, der ligger i begrebet, så havde underviserne et behov for at få viden om, hvordan deres studerendes legepersonligheder kom til udtryk i en undervisningskontekst. Det empiriske materiale, som ligger til grund for denne artikel, er derfor baseret på besvarelser fra studerende på lærer- og pædagoguddannelsen i UCN.

EMPIRISK MATERIALE

Tre hold 1.-årsstuderende, bestående af i alt 150 studerende på pædagog- og læreruddannelserne, deltog i vores undersøgelse. Ydermere deltog 27 studerende fra et tværprofessionelt forløb mellem pædagog- og lærerstudierende (4.-semesterpædagogstuderende og 8.-semesterlærerstudierende).

DE STUDERENDES LEGEPERSONLIGHEDER SOM EN REFLEKSIV PROCES

På baggrund af ovenstående erfaringer fra den refleksive proces med underviserne lavede vi justeringer i processen. Vi opdelte processen i fire faser. De 150 studerende fra grunduddannelsen blev ført igennem fase 1-3, og de 27 studerende fra det tværprofessionelle forløb blev ført igennem fase 1-4. For hvert af de tre hold, der gennemgik processen, inddelte de studerende sig efter deres primære legepersonligheder (se fase 3). Der var afvigelser i størrelsen på legepersonlighedsgrupperne for hvert hold. På et hold var der fx kun en eller to samlere, mens der ingen var på et andet hold. På et hold var størstedelen af de studerende opdagelsesrejsende og drillepinde, og på et andet hold var der en overvægt af konkurrencemennesker.

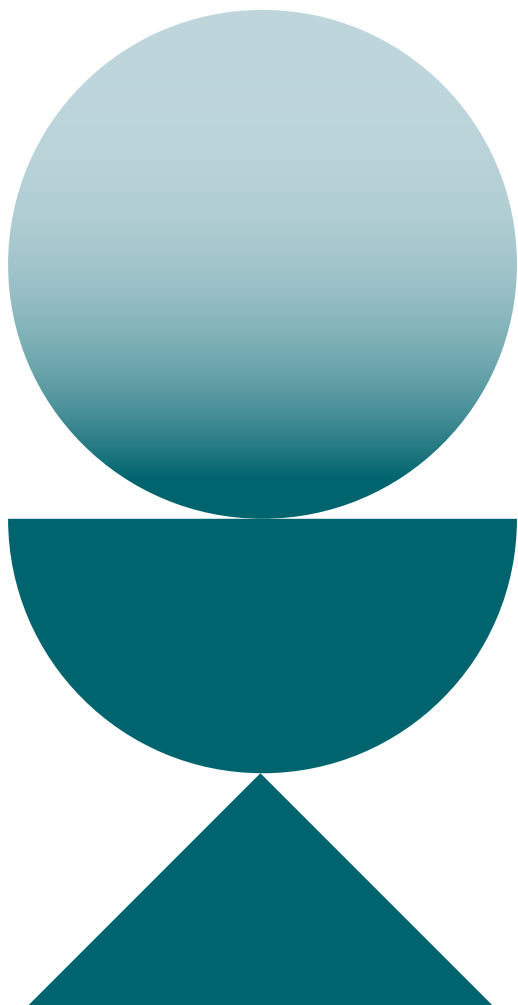
Den justerede proces blev en proces inddelt i fire faser:

- **Fase 1) Barndomslegen:** De studerende skulle begynde med at lukke øjnene og tænke på, hvilken yndlingsleg eller aktivitet de havde som børn, og hvad de kunne lide ved den. Derefter skulle de finde sammen parvis og fortælle hinanden om deres barndomsleg.
- **Fase 2) Voksenleg:** Som næste led i processen skulle de reflektere over, hvilke aktiviteter de som voksne kunne lide at lave, og drøfte fire spørgsmål parvis: 1) Hvad kan du lide at lave? 2) Hvorfor? 3) Hvornår (herunder i hvilken kontekst)? 4) Med hvem?

- **Fase 3) Den primære legepersonlighed:** Med udgangspunkt i dialogen om yndlingslegen/aktiviteten som voksne blev de studerende skriftligt introduceret til de otte legepersonligheder på plancher. Her skulle de individuelt læse beskrivelserne om hver legepersonlighed og rangere dem efter, i hvor høj grad de følte beskrivelsen passede på dem (1 = "slet ikke mig" og 10 = "total meget mig"). Den legepersonlighed med det højeste tal var den primære legepersonlighed. De studerende blev herefter grupperet efter deres primære legepersonligheder, hvor de i gruppen skulle fortælle hinanden, hvorfor de havde valgt netop den legepersonlighed, samt endnu en gang drøfte de fire spørgsmål fra fase 2. Gruppens besvarelser skulle herefter skriftliggøres i et skema. Det er disse besvarelser, der er det empiriske grundlag i denne artikel (se tabel 1).

- **Fase 4) Legepersonlighed i en uddannelseskontekst:** De 4.-semesterstuderende havde i denne fase til opgave at drøfte med hinanden og herefter skriftliggøre deres besvarelser til spørgsmål 5: "Hvordan tænker I, at vi som undervisere kan inddrage og tage hensyn til jeres legepersonligheder i undervisningen?". På dette hold blev der kun identificeret fire legepersonligheder.

Nedenstående tabel 1 viser de studerendes besvarelser af de fem spørgsmål sammenlagt fra fase 2 og 4. Besvarelserne blev udarbejdet i grupper efter deres valgte legepersonlighed (og er derfor ikke individuelle besvarelser). Vi har i tabellen taget højde for gentagelser af ord og beskrivelser i indtastning af besvarelserne.



Tabel 1: Tabellen viser de grupperede besvarelser, indsamlet i fase 3 og 4 fra den reflektive proces. Her ses bl.a. de typer af aktiviteter og handlinger, der knytter sig til de respektive legepersonligheder, og hvorfor disse opleves som legende. Spørgsmål 5 blev kun besvaret af fire legepersonligheder, da der kun blev identificeret fire legepersonligheder på dette hold.

	Drillepinden	Samleren	Konkurrencemennesket	Udforskeren/ Opdagelsesrejsende	Instruktøren	Kunstneren/ skaberen	Historiefortælleren	Kinæstetikeren
1) Hvad kan du lide at lave?	Gode vibes, mig tid, indendørs og udendørs aktiviteter, stand-up, fodbold, forskrække, drille, små pranks, være social, intuitivt, personlig sjov	At samle på bøtter, lys, servietter	Fodbold, håndbold, spil, brætspil, rundbold, sport, E-sport, se andre konkurrencer	"Det har jeg ikke prøvet før, så det kan jeg sikkert godt finde ud af", at google ting, rejse, udforske nye ting, sove i shelter, ekstremsport, adrenalin, frivilligt arbejde, være i naturen	Arrangere, lave tidsplaner og lister, fodbold, Counter-Strike Go, gåture, kreativitet, skabe en legeoplevelse for andre, uddelegere opgaver, så alle udføres, men samtidig inddrage alle	Tegne, krea, keramik, arbejde med ler, bage, lave mad, strikke, hækle, male, puslespil, sy, lege med ler, klippe/klistre, bygge og konstruere, lave negle, customize sko, musik	Se serier, læse, bøger, tabletop-spil, roleplaying, teater, skuespil, lytte til musik, podcasts	Gåture, håndbold, gymnastik, fodbold, jagt, dyr, natur, badminton, fysiske aktiviteter, bevægelse, at bruge kroppen i løbet af dagen, at ufolde sig, bevægelse til musik, løb, få pulsen op
2) Hvorfor?	Hygge, godt humør, motivation, kreativitet, fordi det er sjovt kan lide at larme og drille, hvorfor ikke?	Så har du altid noget at putte mad i og fryse ned, det er praktisk, så har man altid noget, har altid lys på lageret	Interesse for at være den bedste (hader at være nr. 2), kan lide at vinde og andre tabe, at stige i adrenalin, endorfiner bliver udløst, når man vinder, holde sig aktiv	Nye kulturer: mennesker og mad, nyt kendskab og viden, at lære noget nyt, at blive stimuleret, skubbe grænser, nysgerrighed, ubeslutsomhed er godt	Kontrol, så er der styr på det, at skabe mortid, sammenhold, socialt afstressende, lege på forskellige måder, man er selv med i legen, for at skabe kontrol og ro, at planlægge for at have et overblik, kan lide at være styrende (på den gode måde). Man skaber en leg/oplevelse for andre	Afslapning, ro i sjælen, terapi, resultater, afstressende, sjovt, tilfredsstillende at stå med færdigt produkt, at udfordre sig selv, for at glemme alt andet og være i sin egen boble, hyggeligt at være kreativ, fordybelse, flow, tømme hovedet	Det er måden, man tænker på. At følge fortællingen i serier, og hvordan de er skruet sammen, at sætte sig ind i karaktererne i bogen, følge fortællings udvikling, analyse af litteraturen, radio, selvrefleksion, skabe spænding for andre og derigennem sig selv, sætte personligt præg og kreativ udfoldelse, afprøve grænser, udfolde sig uden for sin kasse, sjovt at påtage sig en anden rolle (tanker/følelser). Der er en, der fortæller, og nogen andre der lytter. At dagdrømme	At klare tanker, hyggeligt, socialt samvær, konkurrence, socialt eller stilhed, sanserne, man bliver glad af det, afslappende, det giver fornyet og god energi, sammenhold, afstressende, føle sig stærk, føle glæde, fællesskab
3) Hvornår? Når der er tid,	Når der er tid, weekend, altid, på bar, skole, sport	Når der er tid, weekend, når en bøtte er tom	Fritid, hele tiden	Så ofte som muligt	Altid, i barndommen som 13-årig, efter lyst når humøret er til det, både privat og professionelt	Fritiden, stressede perioder, fremtidigt job, undervisning, skolen, når der er mulighed for det, når der er brug for at slappe af/koble af, når tiden og lysten er til det, så ofte som muligt	Fritid, skolen	Mest om aftenen, hele året, indenfor og udenfor, et par gange om ugen, generelt, alle tidspunkter på dagen, ofte midt på dagen – når ny energi skal indhentes. Vi lærer bedre, når vi bruger vores krop. Bevægelse er vigtig for os
4) Med hvem?	Venner, kærestepar, børn, nye mennesker, familie, alle dem, man kender	Mig selv	Venner, familie, kæreste, alene, modstandere	Solo, familie, venner	Sig selv, folkeskolevenner, online-venner, alene, familie	Familie, venner, alene, andre, der interesserer sig for det, med børn	Venner, familie, med modige og openminded folk, alle uanset alder og køn	Venner, familie, dyr, holdkammerater, fremmede, alene, kommer an på aktivitet, kollegaer
5) Hvordan tænker I, at vi som undervisere kan inddrage og tage hensyn til jeres legepersonligheder i undervisningen	Vi har behov for at røre os, så vi er til at holde ud at være sammen med, for vores krop den sitrer				Uddeleger legetypen (instruktøren) så vi udfordrer alle legetyper, men samtidig inddrager legetyperne		Kan bruges til at få "elever" ud af deres skal og bryde nogle grænser - Som opvarmning med nogle øvelser med roller - Sjovere, hvis man kan sætte sig ind i de forskellige roller - Kan bruges, når vi skal sætte os ind i en karakters følelser. Især når vi har et menneskeligt fag, kan vi bruge det til at sætte os ind i barnets eller borgerens følelser, og hvordan de har det. Vi bliver personligt engageret, når vi skal sætte os ind i et andet menneske eller situation	Så vi ikke sidder og lytter til teori hele dagen, men vi også kommer ud og får lidt frisk luft og energi til hovedet

TEORETISK RAMESÆTNING

Vi vil i nedenstående afsnit præsentere vores valgte teoretiske afsæt, hvormed vi analyserer den indsamlede empiri. Udgangspunktet er Browns begreb "legepersonligheder" (Brown, 2012), som videreudvikles med Skovbjerg og Jørgensens (2021) definition af begrebet "legekvalitet", og som til slut understøttes af viden om motivation i en undervisningskontekst. Denne rammesætning er valgt med afsæt i, at formålet med undersøgelsen for artiklen er at udforske, hvordan de studerendes legepræferencer på lærer- og pædagoguddannelserne kommer til udtryk igennem konkrete handlinger, og hvorfor de netop har præferencer for disse handlinger.

LEGEPERSONLIGHEDER

Leg defineres af psykiater Stuart Brown som en følelsesmæssig sindstilstand (Brown, 2012). I en gruppe mennesker kan der være flere, der fx kan lide at løbe, men deres motivation for at løbe kan være forskellig. Fx for at forbedre sin tid, at mærke kroppen eller for at opdage en ny løberute. På denne måde kan samme aktivitet udløse forskellige indre oplevelser og motivation for at udføre aktiviteten. Dette fordrer et interessant spørgsmål: Hvornår er noget en leg, og hvornår er det ikke? Ifølge Brown afhænger det af den *følelse*, man får af fx at løbe en tur, og denne følelse kan afvige fra person til person.

Brown anskuer leg som "en tilstand, der er opslugende, umiddelbart formålsløs, der spreder glæde og suspenderer selvbevidstheden og tidsfornemmelsen", og som på flere måder ligner oplevelsen af flow (Csikszentmihalyi, 2008). Leg er selvmotiverende og selvforstærkende og giver individet lyst til at lege igen og igen. Med udgangspunkt i denne forståelse anskues leg derfor som en *følelsesmæssig sindstilstand* frem for en *aktivitet*. Dette bekræftes af studier, der viser,

at "playfulness" er en indre tilstand, som eksisterer i forskellige grader, og som tilskyndes af individets personlighed (Barnett, 2012). Brown fremhæver dog, at kontekst og aktiviteter er vigtige parametre i denne forståelse af leg, da en bestemt kontekst eller aktivitet kan fremme eller hæmme denne følelsesmæssige tilstand. For at forstå, hvornår en leg er en leg, kan det derfor være relevant at kigge på kontekster og aktiviteter, der særligt fremmer leg. I denne forbindelse skelner Brown dog ikke mellem *aktivitet* og *handling*, men i aktiviteter indgår der handlinger.

Det væsentlige i Browns (2012) perspektiv er, at legepersonligheden identificeres ved at undersøge individets *motivation* for at udføre en aktivitet og ikke i selve aktiviteten. Men for Brown er det dog et spørgsmål om at kigge godt efter i de aktiviteter, vi foretager os i det daglige, som giver os en følelse af velvære og spænding eller giver os "et smil på læben". For det er nemlig hér vi finder voksenlegen. Igennem Browns egne undersøgelser har han kategoriseret otte legepersonligheder hos voksne, som alle otte er indlejret i vores personlighed: drillepinden, kinæstetikerens, udforskeren/den opdagelsesrejsende, konkurrencemennesket, instruktøren, samlere, kunstneren/skaberens og historiefortælleren (se figur 1).

Vi har alle, i større eller mindre grad, disse otte legepersonligheder iboende i os, hvilket betyder, at vi ikke kun leger på én måde, men at legen kan ændre sig efter kontekst. Dog foretrækker de fleste voksne én bestemt form for leg, som Brown kalder for den *primære* legepersonlighed, der kan afvige fra person til person.

LEGEKVALITETER

Legekvaliteter er et begreb, der er udviklet i Playful Learning Research Extension for at understøtte den teoretiske rammesætning af, hvad det legende kunne være i en

professionsfaglig kontekst (Skovbjerg, H.M., Jørgensen, H.H., 2021). Et bud på dette er begrebet *legekvaliteter*, der defineres som *beskaffenheder* ved legen og skal forstås som legens særlige *karaktertræk*. Fx karakteriseres konstruktionslegen ved at bygge og ved at skabe noget. Disse beskaffenheder skal ikke forstås som noget, der er fuldstændigt defineret på forhånd, da de kun kan identificeres i konkrete situationer, hvor noget sker. For at en beskaffenhed opleves som en kvalitet, kræver det, at der er nogen i legen til at opleve det: "Når legekvaliteterne sker, så gør de det altid for nogen" (Skovbjerg, H.M., Jørgensen, H.H., 2021). Ud fra denne forståelse ses leg i en undervisningskontekst, som en række handlinger, som de legende (fx de studerende) udspiller i forskellige situationer, og som opleves som en kvalitet. Legekvaliteter ved en given undervisning kan derfor identificeres ved at se på de handlinger, som en given undervisning initierer, samt hvordan det kropslige og det sanselige indgår i disse handlinger (Skovbjerg, H.M., Jørgensen, H.H., 2021). Læring igennem en legende tilgang vil derfor udspille sig igennem handlinger. I modsætning til Brown (2012) hævdes det "... at handlinger udgør selve grundkernen i, hvad leg er. Ingen handlinger ingen leg" (Skovbjerg, 2021, side 53). Handlinger anskues som kropslige og sanselige udøvelser, og det er gennem dem, at vi kan skabe viden gennem forestillede verdner. Derfor ses læreprocesser i denne sammenhæng som værende forbundet med handling, for "det er gennem handling, at det er muligt for de studerende at komme til at vide noget" (Skovbjerg & Jørgensen, 2021).

Ved at forholde os til begrebet "legekvaliteter" kan vi spore os ind på, hvordan det legende opleves i undervisningen for studerende, da det giver mulighed for at få øje på særlige handlinger i det legende, som tildeles særlige kvaliteter i en professionsfaglig kontekst af de

<p>DRILLEPINDEN</p> <p>Drillepindens leg er altid centreret om en eller anden form for vrøvlerier og tossestreger.</p> <p>De elsker at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lave fis med andre • Få andre til at grine med jokes • Se komedier 	<p>SAMPLEREN</p> <p>Samleren synes, det er spændende at eje de fleste, de bedste og de mest interessante samlinger af ting eller oplevelser.</p> <p>De elsker at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indsamle metodisk materiale, der kan bruges til deres samling • Indsamle informationer eller oplevelser • Gøre samlingen offentligt tilgængelig eller vise den til venner
<p>KINÆSTETIKEREN</p> <p>Kinæstetikere er mennesker, der godt kan lide at bevæge sig eller bevæger sig for at tænke.</p> <p>De elsker at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bevæge sig med kroppen igennem fx sportsaktiviteter, dans, løb, yoga, svømning, gåture, vandreture • Være med i grupper, der dyrker samme aktivitet • Se og udøve yndlingsaktiviteterne 	<p>KUNSTNEREN/SKABEREN</p> <p>Kunstneren/skaberen finder glæde ved at skabe ting. Pointen er at skabe noget smukt, noget funktionelt, noget skørt. Eller bare at få noget til at fungere.</p> <p>De elsker at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lege med keramik, glas, blandede materialer og evt. give dem væk • Dyrke planter i egen have • Bygge, lave eller hacke egne kreationer
<p>UDFORSKEREN/OPDAGELSESEJENDE</p> <p>Udforskerens vej til et alternativt legeunivers er gennem mental, følelsesmæssig eller fysisk udforskning og opdagelse. Det er deres måde at forblive kreative og at udfordre fantasien.</p> <p>De elsker at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tage på "eventyr" (mentalt eller fysisk) for at lave NYE ting • Lære noget nyt og fascinerende • Undersøge ting, som gør vedkommende nysgerrig 	<p>INSTRUKTØREN</p> <p>Instruktøren nyder at planlægge og at gennemføre arrangementer og begivenheder. Mange af dem er ikke bevidste om deres motiver og måder at agere på, men de elsker den magt, de opnår, selv i små lege.</p> <p>De elsker at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planlægge, organisere og udføre begivenheder • Skabe oplevelser for andre • Påtage sig rollen som gruppelederen
<p>KONKURRENCEMENNESKET</p> <p>Konkurrencemennesket føler eufori og kreativitet, når han eller hun deltager i konkurrencebetonede lege med faste regler og nyder at spille for at vinde og blive nummer et.</p> <p>De elsker at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spille spil (for at vinde eller slå rekorder) • Opsamle point og dokumentere progression • At se konkurrencepræget sport 	<p>HISTORIEFORTÆLLEREN</p> <p>Fantasi er for historiefortælleren nøglen til legens kongerige. De gør sig selv til en del af historien og lever sig ind i personernes tanker og følelser i fortællingen.</p> <p>De elsker at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortælle eller skrive historier, dagdrømme • Læse, lytte til eller se fortællinger, deltage i skuespil og optræde • Leve sig ind i karakterernes følelser og tanker

Figur 1: Overblik over kategorisering af de otte legepersonligheder og legepræferencer, der blev anvendt i den reflektive proces. Hver legepersonlighed karakteriseres af unikke legepræferencer, som beskrives i Brown (2012).

deltagere, som indgår i handlingerne. Dette begreb kan også hjælpe os med at reflektere over, hvad vi designer/planlægger vores undervisning for og med og herved undersøge muligheder for at gøre undervisningen mere motiverende for flere. Dette kræver, at undervisningen kan rumme en række forskellige legekvaliteter, som Skovbjerg beskriver i følgende citat: "Vi ser diversitet i legekvaliteter som et af målene for at kunne skabe meningsfuld undervisning, idet diversitet vil invitere flere indenfor, og dermed vil der være skabt mulighed for, at undervisningen gøres relevant for flere. Med andre ord vil diversitet i legekvaliteter

skabe deltagelsesmuligheder for flere" (Skovbjerg et al. 2022).

Legekvalitetsbegrebet udspringer teoretisk fra stemningsperspektivet på leg (Skovbjerg, 2021b). Grundtanken i stemningsperspektivet er, at legende handlinger (legepraksis) har særlige legekvaliteter, som defineres af deltagerne i handlingen og leder til en oplevelse af legestemning. Et eksempel på dette kunne være trampolinleg, hvor der hoppes, der grines sammen med andre, og kroppen bevæges hurtigere og hurtigere – trampolinlegen udløser en særlig fornemmelse, som er unik for denne leg, altså en legestemning (Sutton-Smith, 2001). Det vil sige, at en

legestemning kommer til udtryk i en *sammenhæng* og er *situationsnær*. En persons motivation for at udføre en given handling er derfor ikke i centrum i dette teoretiske perspektiv. Det væsentlige er, ifølge Skovbjerg, at det er ved at se på handlinger i legende situationer, at vi kan spore os ind på, hvordan vi kan bruge kvaliteter fra legen i en undervisningskontekst til at skabe en legestemning.

Overordnet set kan stemningsperspektivet kategoriseres i fire legepraksisser, der leder til fire legestemninger, som samlet set kortlægger 16 legehandlinger, der siger noget om legekvaliteter.

Tabel 2: Her ses gruppering af legehandlinger/legekvaliteter under hver legepraksis/legestemning, som beskrives af Skovbjerg og Jørgensen (2022).

Legepraksis/ Legestemning	Legehandlinger/legekvaliteter			
GLID/Hengiven	Bygge	Fifler	Samler	Balancerer
SKIFT/Højspændt	Hopper	Danser	Gynger	Løber
FREMVISE/Opspændt	Performere	Overværer	Forestiller	Efterligner
OVERSKRIDELSE/Euforisk	Smadrer	Råber	Driller	Ødelægger

MOTIVATION

Motivation kan forstås som et psykologisk begreb, der kobler sig til den enkelte persons interesser, oplevelse og indstilling til læring og derfor en indre tilstand, der udspringer af en subjektiv oplevelse af lyst, vilje, interesse og drivkraft (Sørensen, Hutters, Katznelson, Juul, 2013, side 19). Motivation afhænger dog også af ydre situationsbestemte forhold. Fx i en læringsituation vil både de individer, rammer, vilkår og handlinger, der udspiller sig i denne, påvirke den selvopfattelse, forventning og ambition, som aktiveres hos den studerende. Motivation kan derfor opleves forskelligt fra den ene læringsituation til den anden og er ikke et stabilt personlighedstræk, som er bundet til det enkelte individ.

Motivation handler i en uddannelseskontekst om at finde en vinkel på det faglige indhold, som de studerende kan relatere til deres egen virkelighed og i deres interesser (Sørensen, Hutters, Katznelson, Juul, 2013, side 52). Med andre ord skal man lede efter, hvad de studerende har en interesse i, kan engagere sig i og kan finde sig selv i.

Derfor er motivation et forhold, der er knyttet til individets eksisterende interesser og i den pågældende situation og skal derfor ikke skabes for de studerende, men findes. Hvis motivation skal øges, handler det derfor om at finde en vinkel på det faglige indhold, som de studerende kan forbinde til deres egen situation. Læring bør derfor kobles til noget, der giver de studerende energi og lyst, og man bør som underviser se på de studerendes interesser (ibid.).

ANALYSE

Vi vil i det følgende afdække de mønstre, vi får øje på i vores empiri, og anskue dem som afsæt for at undersøge, hvilke handlinger og aktiviteter der indgår i de studerendes legepersonligheder, og hvordan disse hænger sammen med motivation hos de studerende. Herefter diskuterer vi, hvordan denne viden kan anvendes i didaktiske overvejelser.

DE STUDERENDES LEGEPERSONLIGHEDER I ET AKTIVITETS- OG HANDLINGSPERSPEKTIV

Når vi kigger på besvarelserne fra spørgsmål 1 i tabel 1, "Hvad kan du lide at lave?", får vi indblik i de handlinger og aktiviteter, som ligger til grund for de studerendes legepersonligheder. Disse handlinger og aktiviteter kan sige noget om, hvilke legepræferencer og legekvaliteter de studerende motiveres af. Vi ser i tabel 1, at flere handlinger og aktiviteter går på tværs af legepersonlighederne, fx bevægelse (bl.a. gåtur, adrenalin, jagt, fysiske aktiviteter, bevægelse til musik, få pulsen op) og sport (bl.a. fodbold, håndbold, rundbold, gymnastik, badminton) går igen hos drillepinden, konkurrencemennesket, instruktøren, udforskeren og kinæstetikerens – og dermed fem ud af de otte legepersonligheder. Vi ser også at "spil" vælges af historiefortælleren og konkurrencemennesket, og "musik" ses hos kunstneren og kinæstetikerens. Endvidere ser vi "ude-rummet" hos drillepinden, udforskeren, instruktøren, kinæstetikerens og historiefortælleren.

I disse specifikke

aktiviteter og handlinger er de studerendes legepræferencer tæt koblet til deres fritid, som kommer til udtryk, når de studerende spørges "Hvornår", de udfører deres foretrukne legeaktiviteter i spørgsmål 3, tabel 1. Dette tyder på, at legepræferencerne går på tværs af livsdomæner, hvor de ses både i "fritid", "altid", "skolen" og "professionelt" og udføres med forskellige aktører (familie, venner, kæreste, kollegaer, fremmede), som ses under spørgsmål 4, tabel 1. Med udgangspunkt i Browns (2012) definition af leg kan vi antage, at der foregår leg i de studerendes liv, og med udgangspunkt i begrebet legeaktiviteter (Skovbjerg & Jørgensen, 2022) kan vi antage, at disse handlinger og aktiviteter indeholder særlige legeaktiviteter for de studerende.

Handling leder til erfaring med et fagområde. I denne forstand er erfaring og viden dybt forbundet, hvorfor vi "... kommer til at vide noget, når vi gør noget, og når vi gør noget, får vi erfaring med det noget" (Skovbjerg, 2021a). Dette betyder, at de studerendes forbindelse til viden går gennem de aktiviteter, de foretager sig, og de handlinger, der indgår i aktiviteterne. Med udgangspunkt i de legepræferencer, der går på tværs af legepersonligheder, vil vi i vores didaktiske overvejelser som undervisere kunne designe en undervisningsgang, der motiverer en del studerende. Dette ved at koble et fag i undervisningen til aktiviteter, der fremmer bevægelse, sport, musik, spil og ude-rummet.

Vi ser dog i vores empiri, at der er en række handlinger, som kun kommer til udtryk under specifikke legepersonligheder. Dette ses fx under drillepinden, hvor nogle af legepræferencerne er at lave "små pranks", "gøre forskrækket" og "lave sjov". Hos kunstneren er det de håndværksmæssige aktiviteter, der påpeges, hvorimod hos instruktøren nævnes det at "planlægge", "uddelegere" og "instruere andre" som det

foretrukne. Hos konkurrencemennesket fremhæves vindermentaliteten som det bærende. Dette tyder på, at de studerende, der fx ikke har præferencer for en af de tværgående aktiviteter, som bl.a. sport eller bevægelse (som er tilfældet for historiefortælleren, kunstneren og samlere), sandsynligvis vil opbygge en vis viden igennem aktiviteterne, men vil have det vanskeligt ved at opleve motivation og engagement i disse aktiviteter. Skovbjerg og Jørgensen (2021) udtrykker netop, at det legende viser sig, når handlinger bliver udøvet og gjort, men kun hvis disse handlinger er en kvalitet for de deltagende.

LEGEPERSONLIGHEDER OG MOTIVATION

Ifølge Brown (2012) er aktiviteter i sig selv ikke tilstrækkelige for at sige noget om et individs motivation for at indgå i en given legende aktivitet. Leg forstås netop som en mental og fysisk tilstand, snarere end en aktivitet eller en handling. I dette perspektiv kan vi finde voksenlegen i de aktiviteter, vi foretager os i det daglige, som giver os en følelse af velvære og spænding, men legepersonligheden identificeres ved at undersøge individets *motivation* for at udføre en aktivitet og ikke i selve aktiviteten. Ser vi på de studerendes svar på spørgsmål 2 i tabel 1, om hvorfor de netop motiveres af specifikke legepræferencer, så peger de studerende blandt andet på, at det ganske enkelt er "Måden man tænker på", og som historiefortællerne og kinæstetikerne udtrykker det: "Vi lærer bedre, når vi bruger vores krop ... Bevægelse er vigtig for os". Herudover viser besvarelserne fra spørgsmål 2 i tabel 1, at alle otte legepersonligheder bliver motiveret af forskellige årsager til at udføre deres legepræferencer. Vores empiriske fund understøtter Browns beskrivelser, som ses i figur 1.

Ser vi på motivationsteoriene, vil de studerende bedst motiveres ved, at der skabes en relevans i undervisningen, der knytter sig til deres unikke legepersonlighed. Dette gøres fx ved at lave sammenstillinger mellem den måde, de leger på som individer, og den måde, de bliver undervist på uddannelsen. Men for at kunne lykkes i dette som underviser kræver det, at man først og fremmest kender de studerendes legepræferencer og hermed også, hvad der interesserer dem. Vores fund viser, at der er otte forskellige måder, de studerende motiveres på, når vi ser på, hvorfor de udviser deres legepræferencer. Hvis motivation skal øges i undervisningen, handler det derfor om at finde de vinkler på det faglige indhold, som de studerende kan forbinde til deres legepersonlighed. For det er hér, de studerendes interesser ligger.

LEGEPERSONLIGHEDER OG LEGEKVALITETER I EN UNDERVISNINGSKONTEKST

Teorien om legepersonligheder og legeaktiviteter kan complimentere hinanden ved at se på de legeaktiviteter, der indgår i legepræferencerne under hver legepersonlighed. Dette leder vores blik i retningen af, hvilke særlige legeaktiviteter der gør

sig gældende i de handlinger, legepersonligheden repræsenterer. Spørger man de studerende, hvordan vi som undervisere kan inddrage deres legepersonligheder i undervisningen (se spørgsmål 5, tabel 1), svarer drillepinden, at de har behov for at røre sig og motive- res af at larme og drille, hvorfor undervisningen med fordel kan inddrage kropslig bevægelse. På baggrund af hvad drillepinden kan lide at lave, og hvad drillepinden motiveres af, kan vi antage, at de legekvaliteter, der motiverer drille- pinden, ville være de euforiske legekvaliteter (at smadre, råbe, drille og ødelægge). Historiefortæl- leren udtrykker, at undervisningen kan inddrage rolleleg, at stille scenarier op, hvor de kan leve sig ind i en karakters følelser, fordi de er gode til at blive engageret og sætte sig ind i et andet menneskes situation. Ser man på legekvaliteter, kan vi antage, at den *opspændte* legestemning (performe, overvære, forestille, efterligne) vil appellere til denne legepersonlighed, der motiveres af kreativ udfoldelse igennem rolleleg og fortællinger. Instruktøren motiveres af at have kontrol og "at have styr på det", og "have overblikket", men vil også være med i legen. Instruktøren udtrykker, at undervisningen kan tage højde for uddelegering og samtidig inddragelse af de andre legepersonligheder. De legekvalite- ter, der vil kunne appellere til instruktøren, kan derfor også tænkes at være den *opspændte* legestemning. Ift. kinæstikeren bliver der nævnt vigtigheden af fysisk bevægelse som fx gåture, bevægelse til musik, få pulsen op og forskellige sportslignende aktiviteter som det, de kan lide at lave, og i undervisningen peger de på "at få frisk luft og energi til hovedet" og "ikke skal sidde og lytte til teori hele dagen". Dette kobler vi med den højspændte legestemning (hoppe, danse, gyng, løbe) og ser derved, at underviserne med fordel

DIDAKTISKE OVERVEJELSER OM ANVENDELSE AF LEGEPERSONLIGHEDER I UNDERVISNINGEN:

- Undersøg egne og de studerendes legepersonligheder igennem den reflektive proces, som præsenteres i artiklen
- Tænk legepersonligheder processuelt i undervisningen (fx kan 1. lektion tilrettelægges efter legepræferencerne for udforskeren og 2. lektion efter instruktøren)
- Overvej, hvilke legekvaliteter og legestemninger der bringes i spil i lektionerne, og hvordan skiftet skal være, fx fra den ene stemning til den anden
- Vær opmærksom på tid som en væsentlig faktor. At komme ind og ud af en stemning tager tid, og nogle konkrete handlinger tager mere tid end andre at udføre
- Inddrag og samskab med de studerende i planlægning af undervisningen. Kom i dialog med dem om, hvad de kan lide at lave, hvorfor, og evt. hvilke materialer de kan lide at arbejde med
- Giv de studerende valgmuligheder, zoner, stationer, udvid læringsrummet til andre steder, eller tænk i udfoldelse og udvikling af det eksisterende læringsrum
- Underviseren kan gennem eget eksempel vise, hvordan studerende kan tænke og agere i praksis

kan indlægge aktive pauser i undervisningen eller inddrage muligheden for fysiske aktiviteter i arbejdet med faget.

Analysen viser os, at motiverende undervisning bør tage højde for de studerendes legepersonligheder, og hvorfor de motiveres af specifikke legepræferencer, men der bør også tages højde for de handlinger, der indeholder legende kvaliteter.

KONKLUSION

Formålet med denne artikel var at undersøge, hvordan undervisere på professionshøjskoler kan anvende viden om legepersonligheder, når de studerendes oplevelse af moti- vation er fokus for undervisningen.

Handling, erfaring og viden er dybt forbundet. Mennesker er derfor ofte gode til det, de kan lide at lave og har erfaringer med, hvilket betyder, at man tit laver lige præcis de ting, man har præferen- cer for. Dette fører så til, at man får (flere) erfaringer, som på sigt kan føre til (ny) viden. Disse præferencer bliver dog også til vaner. Derved får legepersonligheden en afgørende betydning for, hvilke lege man leger

og foretrækker. Det er derfor vigtigt, i en professionsfaglig kontekst, at få indsigt i, men også udfordre egne legepræferencer – både som underviser og som

studerende. Dette ser vi som et fundament for at understøtte den faglige dialog om, at studerende og undervisere som personer har subjektive erfaringer med og præferencer for leg.

I de didaktiske overvejelser kan legepersonligheder være en vigtig inspirationskilde, der tager højde for de studerendes interesser, kompe- tencer og kvaliteter, som kan bringes i spil i undervisningen. Er man som underviser i stand til at identificere de studerendes lege- personligheder, herunder hvilke legepræferencer de studerende har, samt hvilke legekvaliteter der indgår i legepræferencerne, og sidst, men ikke mindst, hvorfor de studerende i det hele taget har disse legepræferencer, har man et godt udgangspunkt for at skabe nogle motiverende didaktiske undervisningsdesigns.

Den reflektive proces om legeper- sonligheder samt det empiriske

materiale, som vi præsenterer i denne artikel, bidrager med at skabe en ny forståelse for, hvorfor og hvordan undervisere kan få indblik i, *hvad* der motiverer de studerende, og *hvorfor* de motiveres igennem deres primære legepersonlighed. Denne nye forståelse skaber mulighed for at designe undervisning, som både udfordrer og understøtter den primære legepersonlighed. Dette ses som en vigtig viden, der kan anvendes til at designe undervisning, der inddrager legende kvaliteter, og som engagerer og motiverer de studerende. På denne måde kan engagerende og motiverende undervisning være med til at udvikle de studerende, således at de efter endt uddannelse selv kan have opmærksomhed på at arbejde didaktisk med legende tilgange til læring.

At rette opmærksomheden mod, hvordan man leger som individ, og hvad der motiverer én, kalder på nye samtaler og roller imellem underviseren og de studerende.

Underviseren kan ikke på forhånd garantere, at den tilsigtede legestemning opstår i læringsrummet, fordi man har inkluderet legepræferencer og legekvaliteter i undervisningen. Man kan dog skabe bedre forudsætninger for motiverende og meningsgivende undervisning ved at forholde sig aktivt til denne viden. Men at designe for otte legepersonligheder, 16 legekvaliteter og fire legestemninger bliver en udfordrende opgave for enhver underviser. Derfor bør man skabe mulighed for medinddragelse og medbestemmelse af de studerende, hvor de tænkes som medskabere af undervisningen. Dette kan hermed også opfordre til at positionere de studerende som eksperter i egne forudsætninger og bør derfor inddrages aktivt i den didaktiske undervisningsplanlægning, hvor de kan være med til at udvikle motiverende undervisning for dem selv og deres medstuderende. På denne måde kan de også træne vigtige didaktiske

kompetencer, som de selv skal anvende i praksis. Undervisningen kan i denne sammenhæng ses som et eksplorativt og ligeværdigt rum, hvor undervisere sammen med de studerende forholder sig nysgerrige og eksperimenterende.

At tage udgangspunkt i de studerendes subjektive erfaringer med leg giver derfor både underviserne og de studerende indsigt i de personlige forudsætninger for at forstå leg som begreb. Dette skaber også nogle særlige didaktiske muligheder for at bygge bro mellem de studerendes personlige præferencer, oplevelser og erfaringer og kobling mellem teori og praksis samt at udvikle et fagligt sprog om legende tilgange til læring.



Litteraturliste

- Barnett, L.A. (2012). Playful People: Fun is in the mind of the beholder. I: *Imagination, Cognition and Personality*, 31(3), 169-197. DOI: 10.2190/IC.31.3.chhttp://baywood.com.
- Brown, S. (2012). *Leg – hvordan leg former hjernen, stimulerer fantasien og beriger livet*. Dansk Psykologisk Forlag.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: the psychology of optimal experience*. Harper Perennial Modern Classics.
- Iskov, T. (2020). Læreruddannelsens andenordensdidaktik I: *Studier I Læreruddannelse og – profession*, 5(1).
- Lieberoth, A., Strand, P., Lehrmann, A., Jensen, J. O., Jørgensen, H. H., Hansen, J. H. Skovbjerg, H. M. (2023). *Seven core qualities of play? Applying principal component analysis to school children's memories of good versus bad play*. *Frontiers in Psychology*.
- Lyager, M., Heiberg, T., Lehmann, S. (red.) (2020). *Playbook 1*, Playful Learning.
- Nørgård, R.T., Toft-Nielsen, C., Whitton, N. (2017). Playful learning in higher education: developing a signature pedagogy, *International Journal of Play*, 6(33), 277-282. DOI: 10.1080/21594937.1382997.
- Skovbjerg, H.M. (2021a) I: Lyager, M., Heiberg, T., Wistoft, M., Lehman, S., Svendsen, J. R. (red.) *Playbook 2*. Playful Learning.
- Skovbjerg, H.M. (2021b). *10 tanker om leg*. Dafolo.
- Skovbjerg, H. M., Bekker, T., d'Anjou, B., Quinones, K.-Z.-P., & Johry, A. (2021). Examining theory use in design research on fantasy play. *International Journal of Child Computer Interaction*, 32. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100400>.
- Skovbjerg, H.M., Jørgensen, H.H. (2022). Hvordan er det legende i de didaktiske designs: En legekvalitetsanalyse I. Lyager, M., Heiberg, T., Lehmann, S (red.) *Playbook 3*. Playful Learning.
- Skovbjerg, H. M., & Jørgensen, H. H. (2021). Legekvalitet - udviklingen af et begreb om det legende i lærer-og pædagoguddannelse. *Læring og Medier*, 14(24).
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Sørensen, N.U., Hutter, C., Katznelson, N., Juul, T.M. (2013) *Unge motivation og læring – 12 eksperter om motivationskrisen i uddannelsessystemet*. Hans Reitzels Forlag.
- Winther-Lindqvist, D.A. (2020). *Kort og godt om leg*. Dansk Psykologisk Forlag.